INSTRUCTION
MANUAL

ALTERED BEAST™

SEGA

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

For 2 Players: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge.

② Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

③ Insert Mega Drive/Genesis Control Pad 2.

Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.

2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät ein.

3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

Für zwei Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Kassette ein.

② Schließen Sie das Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

③ Schließen Sie das Mega Drive/Genesis-Steuerpult 2 an.

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

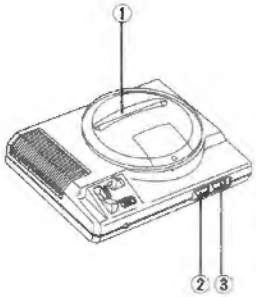
1 Joueur: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

2 Joueurs: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.

② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.

IMPORTANTE:
Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

Para 2 jugadores: Pulse el botón de inicio del teclado de control 2 Mega Drive/Genesis.

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.
② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.
③ Inserte el Teclado de Control 2 Mega Drive/Genesis.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.

Per 2 giocatori: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.
② Collegate la pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 1.
③ Collegate la pulsantiera di Comando Mega Drive/Genesis 2.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingeting händer, stäng AV strömbrytaren och to bort kassetten. Gör om steg 1 - 3.

OBSERVERA:
Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är avstängd innan du sätter i en Mega Drive/Genesis Kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll1.

För två spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

① Här sätter du in spelkassetten Mega Drive/Genesis.
② Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 1.
③ Här sätter du in Mega Drive/Genesis handkontroll 2.

Altered Beast

It is the time of gods and myths and legends. When men were warriors and courageously fought unnatural enemies in the endless battle of good against evil. It is the time of the Altered Beast.

Summoned by Zeus, God of Thunder, you have been awakened from the dead to challenge the wicked Neff, God of the Underworld, for the fate of Athena. And Athena is no ordinary girl. She is the daughter of Zeus and must take her rightful place among the gods if only you can free her from her place of imprisonment.

Although you were once a brave and awesome Roman Centurion, the rigors of this journey demand a supernatural display of strength. And so you are bestowed with the powers of the Altered Beast. The power to transform your being into a part animal, part human creature of formidable force.

Verwandelte Bestie

Es ist die Zeit der Götter, Mythen und Legenden. Als die Männer noch Krieger waren und tapfer gegen übernatürliche Feinde in der endlosen Schlacht des Guten gegen das Böse kämpften. Es ist die Zeit der verwandelten Bestie (Altered Beast).

Zeus, der Gott des Donners hat Sie von den Toten auferweckt und Sie damit beauftragt, den satanischen Neff, den Gott der Unterwelt zu besiegen, um Athene zu retten. Und Athene ist kein normales Mädchen. Sie ist die Tochter von Zeus und muß ihren rechtmäßigen Platz unter den Göttern einnehmen, wenn es Ihnen gelingt, sie aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

Obwohl Sie früher einmal ein tapferer und unerschrockener römischer Zenturio gewesen sind, setzen die Gefahren dieser Reise übernatürliche Kräfte voraus. Daher hat er Ihnen die Kraft der "verwandelten Bestie" gegeben. Mit dieser Kraft ist es Ihnen möglich, sich in eine Kreatur halb Tier, halb Mensch mit unglaublicher Kraft zu verwandeln.

Le mutant

C'est l'époque des dieux, des mythes et des légendes. L'époque où les hommes étaient des guerriers qui affrontaient courageusement des ennemis surnaturels dans la lutte sans fin du bien contre le mal. C'est l'époque du Mutant.

Appelé par Zeus, le dieu du Tonnerre, vous êtes réveillé du séjour des morts pour affronter le méchant Neff, le dieu des Enfers, pour sauver Athéna. Et Athéna n'est pas une jeune fille ordinaire. Elle est la fille de Zeus et elle doit prendre la place qui lui revient au panthéon des dieux, si du moins vous pouvez la libérer du lieu où elle est retenue prisonnière.

Bien qu'autrefois vous ayez été un Centurion Romain brave et respecté, les rigueurs de ce voyage vont exiger de vous un déploiement de force surnaturel. C'est pourquoi vous avez été investi des pouvoirs du Mutant. C'est-à-dire le pouvoir de vous transformer en une créature moitié animal moitié homme douée d'une force extraordinaire.

Bestia Transformada

Estamos en los tiempos de los dioses y de las leyendas. Cuando los hombres eran feroces guerreros y luchaban bravamente contra enemigos sobrenaturales en batallas interminables del bien contra el mal. Son los tiempos de la Bestia Transformada.

Con órdenes personales de Zeus, Dios del Trueno, has retornado del mundo de los muertos para enfrentarse al malvado Neff, Dios del Mundo de las Tinieblas, para salvar a Atena. Atena no es una muchacha normal. Es la hija de Zeus y tú debes llevarla a ocupar su posición entre los dioses, para lo que debes rescatarla de su oscura prisión.

Aunque tú eras antes un centurión romano muy valiente y temible, los rigores de este viaje harán que despliegues unas fuerzas sobrenaturales. Estás dotado de los poderes de la Bestia Transformada. El poder para transformarte en un ser medio animal y medio humano con fuerza increíble.

Altered Beast

Un'era di dei, miti e legende. Quando gli uomini erano guerrieri e coraggiosamente lottavano mostrosi nemici nella battaglia senza fine fra bene e male. Il tempo per Altered Beast.

Chiamato da Zeus, il Dio del tuono, per salvare Athena, sei stato risuscitato per sfidare Neff il perverso. Athena non è una ragazza qualunque, lei è la figlia di Zeus e come tale lei deve prendere posto fra gli dei, ma tutto dipende se riesci a trarla in salvo dalla cella di imprigionamento.

Benchè, una volta, tu eri un Guerriero Romano coraggioso e valoroso, le difficoltà che affronterai in questo viaggio, per superarle, richiedono forze soprannaturali e quindi, ti saranno donati i poteri di Altered Beast. Il potere di trasformarti in un essere metà umano e metà animale con una forza senza paragoni.

Altered Beast

Det är gudarnas, myternas och legendernas tid. När män var krigare och orygglgt kämpade mot omänskliga fiender i en ändlös kamp mellan gott och ont. I denna tid lever Altered Beast.

Zeus, åskguden, väcker dig från de döda och ger dig i uppdrag att bekämpa den ondskefulle Neff, Underjordens härskare, och rädda Atena. Och Atena är ingen vanlig flicka. Hon är Zeus dotter och hennes rätta plats är bland gudarna om du bara kan befria henne ur sitt fängelse.

En gång var du en stolt och fruktad romersk härförare. Men farorna i det här uppdraget kräver övernaturlig styrka. Därför utrustas du med krafterna hos Altered Beast. En kraft som kan förvandla dig till ett monster med övermänskliga krafter, till hälften djur, till hälften människa.

But to achieve this rare form of vitality you must earn it. By conquering foes and capturing spirit balls, you'll muster the energy to transmute from one beast to another. And each time you do, you'll advance one round closer to the realm of the underworld where Neff awaits the final confrontation.

With five complete rounds to clear, the number of underlings you must defeat is staggering. But Neff promises to be the most loathsome enemy yet, so prepare yourself for the worst. And remember, Zeus didn't bring you back from the grave to fail!

Take Control

Before you begin playing, learn which buttons prompt the moves and functions you'll rely on during play.

1. Directional Button (D-Button)
2. Start Button
3. Button A
4. Button B
5. Button C

Aber um diese seltene Form der Vitalität zu erlangen, müssen Sie sie erringen. Indem Sie Ihre Widersacher besiegen und deren Geisterkugeln auffangen, müssen Sie die Energie ansammeln, mit der es Ihnen gelingt, sich von einer Bestie in eine andere zu verwandeln. Und jedesmal, wenn Ihnen dies gelingt, rücken Sie eine Runde näher zum Reich der Unterwelt, wo Neff Sie zum Endkampf erwartet.

Sie müssen fünf Runden durchstehen, und die Zahl der Kreaturen, die Sie besiegen müssen, ist enorm. Aber Neff ist überhaupt der abscheulichste Feind, so daß Sie auf das Schlimmste gefaßt sein müssen. Und denken Sie daran, Zeus holte Sie nicht aus dem Grab zurück, damit Sie versagen!

Steuerung

Ehe Sie mit dem Spiel beginnen, lernen Sie, mit welchen Tasten Sie welche Bewegungen und Funktionen auslösen, die Sie während des Spiels benötigen.

1. Richtungs-Taste (R-Taste)
2. Start-Taste
3. Taste A
4. Taste B
5. Taste C

Mais pour jouir de cette forme rare de vitalité, vous devez la gagner. En abattant les ennemis et en capturant les boules-esprits, vous allez rassembler l'énergie nécessaire pour vous transformer d'un animal à un autre. Et à chaque fois, vous vous rapprocherez un peu plus du royaume des enfers où Neff vous attend pour la confrontation finale.

Avec cinq rounds complets à passer avec succès, le nombre des sous-fifres que vous allez devoir vaincre est époustouflant. Mais Neff sera sans aucun doute le plus immonde de tous vos ennemis; alors, préparez-vous à donner le meilleur de vous-même. Et n'oubliez pas, Zeus ne vous a pas fait sortir de la tombe pour que vous perdiez!

Mettez-vous aux commandes

Avant de commencer à jouer, apprenez quelles touches déclenchent les actions et les fonctions dont vous dépendrez pendant le jeu.

1. Touche de direction (Touche-D)
2. Touche de départ
3. Touche A
4. Touche B
5. Touche C

Pero, para obtener esta rara forma de vitalidad debes ganártela. Derrotando enemigos y capturando bolas espirituales debes aprovechar la energía para transformarte de una bestia a otra. Cada vez que lo hagas, avanzarás un ciclo al reino del Mundo de las Tinieblas, donde te espera Neff para la confrontación final.

Con cinco ciclos a completar, el número de enemigos al que debes vencer es asombroso. Pero, cuidado, eso no es todo porque el peor de todos es Neff, por lo que podrás irte preparando para lo peor. ¡Y, recuerda, Zeus no te trajo del mundo de los muertos para que fallaras en esta misión!

Toma de control

Antes de empezar a jugar, aprende los botones que hacen mover al centurión y las funciones que debes emplear durante el juego.

1. Botón direccional (Botón D)
2. Botón de inicio
3. Botón A
4. Botón B
5. Botón C

Ma, per riuscire in questa trasformazione, raramente possibile, dovrai guadagnartela. Catturando gli avversari e riuscendo ad impadronirti delle spirit ball, tu dovrai mettere insieme le forze per tramutarti da un animale a un altro. Ogni volta che lo farai, sarai avanzato verso il reame dell'underworld dove Neff ti aspetta per la lotta finale.

Con cinque gradi di livello di gioco da superare, il numero di sottolinee che dovrai vincere è sbalorditivo. Ma, Neff rimane sempre il nemico più difficile da sconfiggere. Quindi, preparati per il peggio e ricordati che Zeus ti ha fatto risuscitare per vincere.

Pulsantiera

Prima di giocare, impara bene le funzioni dei tasti di cui ti servirai durante il gioco.

1. Tasto Direzionale (Tasto-D)
2. Tasto d'inizio
3. Tasto A
4. Tasto B
5. Tasto C

Men för att uppnå dessa sällsynta krafter måste du förtjäna dem. Genom att besegra fiender och erövra andeklot skaffar du dig tillräckligt med energi för att transformeras från ett odjur till nästa. Och varje gång du gör det tar du ett steg närmare underjordens rike där Neff väntar på dig för den avgörande kraftmätningen.

För att klara dig genom fem hela nivåer måste du besegra mängder av underjordsvarelser. Men Neff är den mest fruktade fienden av dem alla, så gör dig beredd på det värsta. Och kom ihåg att Zeus inte hämtade dig ur graven för att misslyckas!

Kontrollpanel

Innan du börjar spela måste du lära dig vilka tangenter som styr rörelser och funktioner du tar hjälp av under spelet.

1. Riktningstangent (D-tangent)
2. Starttangent
3. A-tangent
4. B-tangent
5. C-tangent

Basic Functions:

Below lists the controls of the Mega Drive/ Genesis Pad.

① **Directional Button (D-Button):**

- Operates selection arrow for option setting.
- Move Centurion in different directions.
- Kneel
- Jump
- Lie on back

② **Start Button:**

- Selects Option Screen
- Begins Play

③ **Button A:**

- Punch

④ **Button B:**

- Selects Option Screen
- Kick

⑤ **Button C:**

- Jump

Grundfunktionen:

Nachfolgend eine Liste der Bedienungselemente des Mega Drive/Genesis-Steuerpults

① **Richtungs-Taste (R-Taste):**

- Betätigt die Auswahlpfeile zur Einstellung der Optionen.
- Bewegt den Zenturion in verschiedene Richtungen.
- Niederknien
- Springen
- Sich auf den Rücken legen

② **Start-Taste:**

- Wählt die Options-Bildschirmanzeige
- Beginnt das Spiel

③ **Taste A:**

- Faustschlag

④ **Taste B:**

- Wählt die Options-Bildschirmanzeige
- Fußtritt

⑤ **Taste C:**

- Sprung

Les fonctions de base:

On trouvera ci-dessous la liste des commandes du bloc Mega Drive/Genesis.

① **Touche de direction (Touche-D):**

- Permet de déplacer la flèche pour régler les options.
- Déplace le Centurion dans différentes directions.
- Se met à genoux
- Saute
- S'allonge sur le dos

② **Touche de départ:**

- Choisit l'écran d'options
- Commence la partie

③ **Touche A:**

- Donne un coup de poing

④ **Touche B:**

- Choisit l'écran d'options
- Donne un coup de pied

⑤ **Touche C:**

- Saute

Funciones básicas:

A continuación tienes la lista de controles del controlador Mega Drive/Genesis.

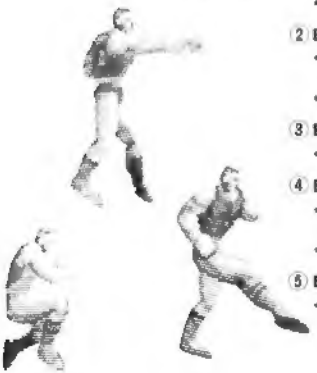
① **Botón direccional (Botón D):**
- Opera la flecha de selección para el ajuste de opciones.
- Mueve el Centurión en diferentes direcciones.
- Para agacharse
- Para saltar
- Para tenderse boca arriba

② **Botón de inicio:**
- Selecciona la pantalla de opciones
- Inicia el juego

③ **Botón A:**
- Puñetazo

④ **Botón B:**
- Selecciona la pantalla de opciones
- Para dar un golpe

⑤ **Botón C:**
- Para saltar



Funzioni di base:

Lista dei tasti di controllo della Pulsantiera Mega Drive/Genesis.

① **Tasto Direzionale (Tasto D):**
- Muove la freccia di selezione per l'opzione di scelta
- Muove Centurion in diverse direzioni
- Per inginocchiarsi
- Per saltare
- Per distendersi sulle spalle

② **Tasto d'inizio:**
- Chiamata del quadro opzioni
- Avvia il gioco

③ **Tasto A:**
- Per dare pugni

④ **Tasto B:**
- Chiamata del quadro opzioni
- Per calciare

⑤ **Tasto C:**
- Per saltare

Basfunktioner:

Nedan beskrivs hur olika rörelser styrs via kontrollpanelen.

① **Riktningstangent (D-tangent):**
- Flyttar pilen för funktionsval.
- Flyttar Centurion i olika riktningar.
- Böjer knä
- Språng
- På rygg

② **Starttangent:**
- Val av funktionsskärm
- Startar spel

③ **A-tangent:**
- Slag

④ **B-tangent:**
- Val av funktionsskärm
- Spark

⑤ **C-Tangent:**
- Språng

Locate Option Screen:

To view the option screen, press the Start Button while pressing Button B when the title screen is presented. More information follows under Option Screen description.

Select from Option Screen:

To select from the option screen move the D-Button up or down. To change the setting, move the D-Button left or right to increase or decrease numerical value or difficulty level.

Move Centurion In Different Directions:

To move the Centurion either forward or backward press the D-Button to the right or left.

Kneel:

To kneel, press the D-Button only downward.

Jump:

To jump upward, press Button C. To jump higher press the D-Button up and press Button C at the same time.

Aufrufen der Options-Bildschirmanzeige:

Wenn Sie die Options-Bildschirmanzeige aufrufen wollen, halten Sie die Taste B gedrückt und drücken die Start-Taste, wenn die Titelbildschirmanzeige erscheint. Weitere Informationen folgen in der Beschreibung zur Options-Bildschirmanzeige.

Wahl der Optionen:

Um eine Auswahl unter den Positionen des Options-Bildschirms zu treffen, bewegen Sie die R-Taste aufwärts oder abwärts. Um die Einstellung zu verändern, bewegen Sie die R-Taste nach links oder rechts, um den Zahlenwert oder Schwierigkeitsgrad zu erhöhen oder zu vermindern.

Zum Bewegen des Zenturio in verschiedene Richtungen:

Um den Zenturio entweder vorwärts oder rückwärts zu bewegen, drücken Sie die R-Taste nach rechts oder links.

Hinknien:

Zum Hinknien drücken Sie die R-Taste nur nach unten.

Springen:

Um nach oben zu springen, drücken Sie die Taste C. Um den Sprung höher zu machen, drücken Sie die R-Taste nach oben und drücken gleichzeitig Taste C.

Repérage de l'écran d'options:

Pour obtenir les écrans d'options, appuyez sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche B lorsque l'écran du titre s'affiche. De plus amples informations sont données lors de la description de l'écran d'options.

Sélection sur l'écran d'options:

Pour effectuer une sélection sur l'écran d'options, déplacez la touche-D vers le haut ou vers le bas. Pour modifier le paramètre, déplacez la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour augmenter ou réduire la valeur numérique ou le niveau de difficulté.

Pour déplacer le Centurion dans différentes directions:

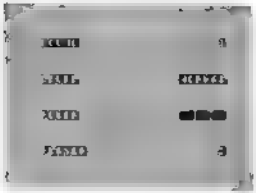
Pour déplacer le Centurion vers l'avant ou vers l'arrière, appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite.

A genoux:

Pour vous mettre à genoux, appuyez sur la touche-D seulement vers le bas.

Saut:

Pour sauter vers le haut, appuyez sur la touche C. Pour sauter plus haut, appuyez simultanément sur la touche-D et sur la touche C.



Busca la pantalla de opciones:

Para ver las pantallas de opciones, presiona el Botón de inicio mientras tienes presionado el Botón D cuando aparezca la pantalla del título. Debajo de la pantalla de opciones tendrás más información

Haz tus selecciones desde la pantalla de opciones:

Para seleccionar cosas de la pantalla de opciones, mueve el Botón D hacia arriba o abajo. Para cambiar el ajuste, mueve el Botón D hacia la izquierda o derecha para aumentar o reducir el valor numérico o el nivel de dificultad

Movimiento del Centurión en diferentes direcciones.

Para mover el Centurión hacia adelante o atrás, presiona el Botón D hacia la derecha o izquierda

Para agacharse:

Para que se agache, presiona el Botón D sólo hacia abajo

Para saltar

Para saltar, presiona el Botón C. Para hacer saltos más altos presiona el Botón D y presiona al mismo tiempo el Botón C

Per chiamare il quadro opzioni

Per far apparire il quadro opzioni, quando appare il titolo, premere il Tasto d'Inizio e allo stesso tempo premere il Tasto B. Altre informazioni saranno visualizzate successivamente sotto la descrizione di Quadro Opzioni

Scelta di selezione dal Quadro Opzione

Per selezionare da quadro opzione premere Tasto-D in su o in giu Per cambiare la regolazione muovere il Tasto D a destra o a sinistra, per aumentare o diminare valore numerico di grado di difficoltà

Muove il Centurion in diverse direzioni

Per muovere il Centurion avanti o indietro, premere il Tasto-D a destra o a sinistra

Per inginocchiarsi:

Per inginocchiarsi, premere il Tasto-D solo verso il basso

Per saltare:

Per saltare in avanti premere il Tasto C. Per effettuare una salto piu alto, premere il Tasto-D ed il Tasto C contemporaneamente

Sök funktionsskärmen:

Tryck på starttangenten samtidigt som du håller ner B-tangenten när titelskärmen visas, för att ta fram funktionsskärmen. Du hittar mer information under beskrivningen av funktionsskärmen.

Hur du väljer från funktionsskärmen:

Tryck på riktningstangentens (D) upp- eller nedsida för att välja funktion på skärmen. Tryck på D-tangentens höger- eller vänstersida för att öka eller minska siffervärden eller svårighetsgrad och ändra inställningarna

Flytta Centurion i olika riktningar:

Tryck på D-tangentens högra eller vänstra sida för att röra Centurion framåt eller bakåt

Knäböj:

Tryck på D-tangentens nedsida för att huka dig på knä

Språng.

Tryck på C-tangenten för att ta ett språng rakt upp. Tryck på D-tangentens uppsida samtidigt med C-tangenten för att hoppa ännu högre.

Lie On Back And Kick:

To lie on your back and kick upward, press D-Button down and simultaneously Button B

NOTE: *Once you are transformed, the functions of Button A, B and C will change. See each round description for further detail.*

Screen Signals and Options

During game play your screen will inform you of certain gains and losses that will affect the outcome of your game. Plus there are options to select from which will increase of decrease game difficulty.

1. Player 1's Life Gauge
2. Player 2's Life Gauge
3. Player 1's Power Gauge
4. Player 2's Power Gauge

Sich auf den Rücken legen und treten:

Um sich auf den Rücken zu legen und nach oben zu treten, drücken Sie die R-Taste nach unten und gleichzeitig Taste B

HINWEIS: *Wenn Sie sich verwandelt haben, verändern sich die Funktionen der Tasten A, B und C. Entnehmen Sie weitere Einzelheiten der Beschreibung für jede Runde.*

Signale auf dem Bildschirm und Optionen

Während des Spiels gibt die Bildschirmanzeige Auskunft über verschiedene Gewinne und Verluste, die das Ergebnis Ihres Spiels beeinflussen werden. Ferner gibt es Optionen, die Sie wählen können, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen oder zu vermindern.

1. Lebensmesser des ersten Spielers
2. Lebensmesser des zweiten Spielers
3. Kraftanzeige des ersten Spielers
4. Kraftanzeige des zweiten Spielers

Allongé sur le dos et coup de pied:

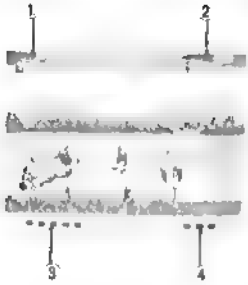
Pour vous allonger sur le dos et donner un coup de pied vers le haut, appuyez simultanément sur la touche-D et sur la touche B

REMARQUE: *Lorsque vous avez mué, les fonctions des touches A, B et C changent. Pour de plus amples détails, voir la description de chaque round.*

Les signaux et les options de l'écran

Pendant la partie, écran vous informe de certains gains ou pertes qui vont affecter l'issue de la partie. De plus, vous aurez des options à choisir qui augmenteront ou diminueront la difficulté du jeu.

1. Compteur de vie du joueur No. 1
2. Compteur de vie du joueur No. 2
3. Compteur de puissance du joueur No. 1
4. Compteur de puissance du joueur No. 2



Para tenderse boca arriba y dar un golpe

Para tenderse boca arriba y dar un golpe hacia arriba presiona el Botón D y presiona simultáneamente el Botón B

NOTA *Una vez que te has transformado las funciones de los Botones A, B, y C cambian. Lee la descripción de cada ciclo para más detalles.*

Señales de la pantalla y opciones

Durante el juego, la pantalla te informa sobre ciertas ganancias y pérdidas que afectan el desenlace del juego. Además, veras opciones que podrás seleccionar para aumentar o reducir la dificultad del juego

1 Medidor de fuerza vital del jugador 1

2 Medidor de fuerza vital del jugador 2

3 Medidor de fuerza bruta del jugador 1

4 Medidor de fuerza bruta del jugador 2

Per stendersi sulle spalle e per calciare:

Per stendersi e calciare in avanti, premere il Tasto D ed il Tasto B simultaneamente

NOTA *Una volta che ti sei trasformato le funzioni dei Tasti A, B e C saranno diverse. Per ulteriori dettagli, vedere le descrizioni di ogni grado di difficoltà di gioco*

Segnali e Opzioni

Durante le fasi di gioco, sullo schermo appariranno informazioni di guadagni e perdite che influiranno la riuscita del gioco. In più, ci sono opzioni che renderanno il grado di difficoltà di gioco più facile o difficile

1 Misura di vita del 1 giocatore

2 Misura di vita del 2 giocatore

3 Misura d energia del 1 giocatore

4 Misura d energia del 2 giocatore

Kasta dig på rygg och sparka:

Tryck på D-tangentens nedsida samtidigt med B-tangenten för att kasta dig på rygg och sparka uppåt

OBSERVERA *När du transformeras ändrar A-, B- och C tangenternas funktioner. Läs alla nivåbeskrivningarna för närmare detaljer*

Skärminformation och funktioner

Medan du spelar visar skärmen vinster och förluster som påverkar slutresultatet. Dessutom kan du välja funktioner för att öka eller minska svårighetsgraden

1 Livmätare för spelare 1

2 Livmätare för spelare 2

3 Energimätare för spelare 1

4 Energimätare för spelare 2

Life Gauge:

During game play you're given three lives to survive enemy attack. The life gauge is illustrated by either a beast or the Centurion's face with a number indicating how many lives are left. Every time you lose a life the number will decrease by one. See Option Screen description for additional information.

Power Gauge:

Your energy level is reflected by the Power Gauge. Every time you're hit directly your energy level will decrease as indicated by the changing color on the Power Gauge.

Your energy level directly affects your lives. Every time the Power Gauge disappears entirely you will lose a life.

Game Over:

When you lose all three lives the game is over. Your next game will begin at Round 1. See Option Screen description for additional information.

[illegible]:

Innerhalb eines Spieles stehen Ihnen drei Leben zur Verfügung, um Angriffe des Gegners zu überleben. Der Stand des Lebensmessers wird entweder durch eine Bestie oder das Gesicht des Zenturio und eine Zahl dargestellt, die angibt, wieviele Leben noch übriggeblieben sind. Jedesmal wenn Sie ein Leben verlieren, wird die Zahl um eins kleiner. Zusätzliche Informationen können Sie der Beschreibung zur Options Bildschirmanzeige entnehmen.

Kraftmesser:

Die Stärke Ihrer Energie wird durch den Kraftmesser wiedergegeben. Jedesmal wenn Sie direkt getroffen werden, vermindert sich die Stärke Ihrer Energie. Dies wird dadurch angezeigt, daß sich die Farbe des Kraftmessers verändert.

Die Größe Ihrer Energie beeinträchtigt direkt Ihre Leben. Jedesmal, wenn der Kraftmesser vollständig verschwindet, verlieren Sie ein Leben.

Ende des Spiels:

Wenn Sie alle drei Leben verloren haben, ist das Spiel zu Ende. Ihr nächstes Spiel beginnt mit Runde 1. Weitere Informationen können Sie der Beschreibung zur Options-Bilschirmanzeige entnehmen.

Compteur de vie:

Pendant une partie, vous recevez trois vies pour vous permettre de survivre aux attaques de l'ennemi. Le compteur de vie est illustré soit par un animal, soit par le visage du Centurion, avec un chiffre indiquant le nombre de vies restantes. Chaque fois que vous perdez une vie, le chiffre diminue d'une unité. Pour les informations complémentaires, voir la description de l'écran d'options.

Compteur de puissance:

Votre niveau d'énergie est indiqué sur le compteur de puissance. Chaque fois que vous recevez un coup direct, votre niveau d'énergie diminue et la couleur du compteur de puissance change.

Votre niveau d'énergie affecte directement vos vies. Chaque fois que le compteur de puissance disparaît complètement, vous perdez une vie.

Fin de la partie:

Lorsque vous avez perdu vos trois vies, la partie est terminée. La partie suivante commencera au premier round. Pour les informations complémentaires, voir la description de l'écran d'options.

Medidor de fuerza vital:

Durante el juego, dispondrás de tres vidas para sobrevivir al ataque del enemigo. El medidor de fuerza vital se ilustra ya sea con una bestia o con la cara de Centurión con un número que indica el número de vidas remanentes. Cada vez que pierdes una vida, el número se reducirá en uno. Mira la descripción de la pantalla de opciones para información adicional.

Medidor de fuerza bruta.

Tu nivel de energía queda reflejado en el medidor de fuerza bruta. Cada vez que recibes un golpe de lleno disminuye tu nivel de energía y se indica con el cambio de color del medidor de fuerza bruta.

El nivel de energía afecta directamente tus vidas. Cada vez que desaparezca por completo el medidor de fuerza bruta, perderás una vida.

Fin del juego.

Cuando hayas perdido tres vidas se termina el juego. El juego siguiente empieza desde el ciclo 1. Mira la descripción de la pantalla de opciones para más información.

Misura di Vita:

Durante il gioco, ti saranno concesse tre vite per sopravvivere agli attacchi del nemici. La misura di vita sarà visibile in ambe le facce dell'animale e del Centurion con un numero ad indicare il numero di vite rimanenti. Ogni volta che perdi una vita, il numero totale diminuirà di uno. Per ulteriori informazioni, vedere Quadro Opzioni.

Misura d'Energia.

Il livello d'energia sarà visualizzato sulla Misura d'Energia. Ogni volta che sarai colpito di fronte il livello d'energia diminuirà facendo cambiare il colore della Misura d'Energia.

Col diminuire del livello d'energia, diminuisce la lunghezza delle tue vite. Ogni volta che scompare la Misura d'Energia, sta a significare che hai perso una vita.

Game Over:

Quando hai perso tutte e tre le vite, il gioco è game over. Il tuo prossimo gioco inizierà da Round 1. Per ulteriori informazioni, vedere Quadro Opzioni.

Livmätare:

När spelet börjar får du tre liv som hjälper dig att överleva fiendens attacker. Livmätaren är antingen ett odjur eller Centurionens ansikte och en siffra som visar hur många liv du har kvar. Varje gång du förlorar ett liv minskar siffran med 1. Mer information finns under beskrivningen av funktionsskärmen.

Energimätare:

Energimätaren visar din energinivå. Varje gång du blir träffad minskar din energi så mycket som de växlande färgerna på energimätaren visar.

Din energi påverkar dina liv. Varje gång energimätaren försvinner helt och hållet förlorar du ett liv.

Game Over:

Förlorar du alla dina tre liv är spelet över. Nästa speiomgång börjar om från nivå 1. Mer informatior finns under beskrivningen av funktionsskärmen.

Option Screens:

In order to increase your chances for winning, an Option Screen is provided to let you change standard game settings. Press the Start Button while pressing Button B to view your options.

To start your game at the last round played, or start a new game at any round from 1-5, change the round's numerical value with your D-Button.

To change the level of difficulty use the D-Button to select from NORMAL, HARD and HARDEST.

To increase or decrease the Power Gauge's number of color units, change the setting from 1-5 with your D-Button.

To increase or decrease the number of lives available to you change the setting from 1-5 next to "Player."

When you're finished with the option screen, press the Start Button to return to the title screen. Press the Start Button again while pressing Button A and the game will start with your selections in play.

Options-Bildschirmanzeige:

Um Ihre Gewinnchancen zu erhöhen, gibt es eine Options-Bildschirmanzeige, mit der es Ihnen möglich ist, die Standard-Einstellungen des Spiels zu ändern. Halten Sie die Taste B gedrückt und drücken Sie die Start-Taste, um Ihre Optionen aufzurufen.

Um das Spiel wieder in der letzten gespielten Runde zu beginnen oder ein neues Spiel von einer beliebigen Runde d.h. 1 bis 5 an zu beginnen, den Zahlenwert der Runde mit der R-Taste ändern.

Um den Schwierigkeitsgrad zu verändern benutzen Sie die R-Taste, um zwischen NORMAL, HARD (schwierig) und HARDEST (höchster Schwierigkeitsgrad) zu wählen.

Um die Anzahl der Farbeinheiten des Kraftmessers zu erhöhen oder zu vermindern verändern Sie die Einstellung von 1 bis 5 mit Ihrer R-Taste.

Um die Anzahl der verfügbaren Leben zu vergrößern oder zu vermindern, verändern Sie die Einstellung von 1 bis 5 neben "Player" (Spieler).

Wenn Sie die Einstellungen auf der Options-Bildschirmanzeige beendet haben, drücken Sie die Start-Taste, um zum Titelbildschirm zurückzukehren. Halten Sie die Taste A gedrückt und drücken Sie die Start-Taste erneut und das Spiel beginnt mit den von Ihnen gewählten Parametern.

Ecran d'options:

Pour pouvoir accroître vos chances de gagner, un écran d'options vous permet de modifier les parametres standard du jeu. Appuyez sur la touche de depart tout en appuyant sur la touche B pour faire apparaître les options.

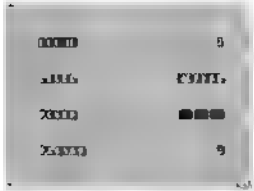
Pour commencer la partie au dernier round joué, ou pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel round entre 1 et 5, changez le numéro du round avec la touche D.

Pour changer le niveau de difficulté, choisissez entre NORMAL, HARD (difficile) et HARDEST (le plus difficile), avec la touche D.

Pour augmenter ou diminuer le nombre d'unités de couleur du compteur de puissance, changez le réglage de 1-5 avec la touche D.

Pour augmenter ou diminuer votre nombre de vies, changez le paramètre de 1-5 à côté de l'indication "Player".

Lorsque vous en avez terminé avec l'écran d'options, appuyez sur la touche de départ pour revenir à l'écran du titre. Appuyez une nouvelle fois sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche A pour faire commencer la partie avec vos propres réglages.



Pantallas de opciones:

Para poder aumentar las oportunidades de ganar, dispondrás de una pantalla de opciones para que puedas cambiar los ajustes normales del juego. Presiona el Botón de inicio mientras tienes presionado el Botón B para ver las opciones.

Para empezar el juego desde el último ciclo jugado, o para iniciar un nuevo juego desde cualquier ciclo del 1 al 5, cambia el valor numérico del ciclo con el Botón D.

Para cambiar el nivel de dificultad, emplea el Botón D para seleccionar el NORMAL, el duro (HARD) o el difícil (HARDEST).

Para aumentar o reducir el número de unidades de color de medidor de fuerza bruta, cambia el ajuste de 1 a 5 con el Botón D.

Para aumentar o reducir el número de vidas disponibles, cambia el ajuste de 1 a 5 al lado de la indicación de jugador ("Player").

Cuando hayas terminado con la pantalla de opciones, presiona el Botón de inicio para volver a la pantalla del título. Presiona de nuevo el Botón de inicio para empezar el juego con las selecciones realizadas.

Quadro Opzioni:

Allo scopo di aumentare la possibilità di vincita di gioco, c'è il Quadro Opzioni che ti dà la possibilità di scegliere un gioco a procedimento standard. Per visualizzare le opzioni, premere il Tasto d'Inizio mentre premi il Tasto B.

Dopo aver giocato l'ultimo round, per rinizare o per iniziare un gioco nuovo da ogni round di partenza che desideri, da 1 a 5; cambia valore numerico usando il Tasto D.

Per cambiare il grado di difficoltà di gioco, seleziona NORMAL, HARD oppure HARDEST usando il Tasto D.

Per aumentare o diminuire il numero di colori della Misura d'Energia, cambia la regolazione da 1-5 usando il Tasto D.

Per aumentare il numero di vite in tuo possesso, cambia la regolazione da 1-5 dopo "Player".

Quando ha terminato di scegliere le opzioni, premere il Tasto d'Inizio per tornare al titolo. Premere nuovamente il Tasto d'Inizio mentre premi il Tasto A ed il gioco inizierà con le variazioni di gioco che hai selezionato.

Funktionsskärm:

För att öka dina chanser att segra har du en funktionsskärm där du kan ändra standardinställningarna. Tryck på starttangenten samtidigt med B-tangenten för att se vilka funktioner du kan välja mellan.

Ändra nivåns siffervärde med D-tangenten för att börja spela vid den sist spelade nivån eller börja ett nytt spel på vilken nivå som helst mellan 1 och 5.

Använd D-tangenten för att välja svårighetsgrad mellan NORMAL, HARD och HARDEST.

Ändra antalet färgfält på energimätaren genom att välja en siffra mellan 1 och 5 med D-tangenten.

Ändra siffran bredvid "Player" mellan 1 och 5 för att öka eller minska antalet liv.

Tryck på starttangenten när du är klar med funktionsskärmen. Du flyttas då tillbaka till titelskärmen. När du trycker en gång till på starttangenten börjar spelet med dina nya inställningar.

1-Player vs. 2-Player:

When you play with an opponent in this game you re actually playing with a partner since you ll fight together And two Altered Beasts are better than one

However winning and losing remains independent Each player's score is kept separately and whomever loses all their lives will lose the game The remaining player will battle on to victory

Other differences are outlined below

1. Player 1 s Life Gauge
2. Player 1 s Score
3. Hi Score
4. Player 1 s Power Gauge
5. Player 1 s Life Gauge
6. Player 1 s Score
7. Hi Score
8. Player 2 s Life Gauge
9. Player 2 s Score
10. Player 1's Power Gauge
11. Player 2's Power Gauge

1. Spieler gegen 2. Spieler:

Wenn Sie dieses Spiel mit einem "Gegner" spielen arbeiten Sie in Wirklichkeit mit einem Partner zusammen, denn Sie kämpfen zusammen. Und zwei verwandelte Bestien sind besser als eine

Jedoch sind Sieg und Niederlage unabhängig voneinander Die Punktzahl jedes Spielers wird getrennt gehalten und wer alle seine Leben verliert verliert auch das Spiel Der verbleibende Spieler kämpft weiter um den Sieg zu erringen

Andere Unterschiede sind nachfolgend beschrieben

1. Lebensmesser des 1 Spielers
2. Punktzahl des 1 Spielers
3. Höchstpunktzahl
4. Kraftmesser des 1 Spielers
5. Lebensmesser des 1 Spielers
6. Punktzahl des 1 Spielers
7. Höchstpunktzahl
8. Lebensmesser des 2 Spielers
9. Punktzahl des 2 Spielers
10. Kraftmesser des 1 Spielers
11. Kraftmesser des 2 Spielers

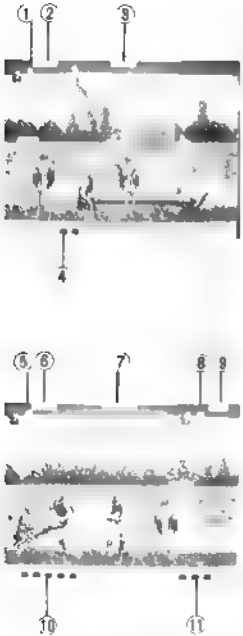
1 joueur ou 2 joueurs:

Quand vous jouez à ce jeu avec un adversaire vous jouez en réalité avec un partenaire puisque vous allez combattre ensemble Et deux Mutants valent mieux qu un

Toutefois, la victoire ou l'échec dépend de chaque individu. Les scores des deux joueurs sont affichés séparément et celui qui perd toutes ses vies perd la partie Le joueur qui reste doit continuer à se battre pour gagner

Les autres différences sont données ci-dessous.

1. Compteur de vie du joueur No 1
2. Score du joueur No 1
3. Score maximum
4. Compteur de puissance du joueur No.1
5. Compteur de vie du joueur No.1
6. Score du joueur No 1
7. Score maximum
8. Compteur de vie du joueur No.2
9. Score du joueur No.2
10. Compteur de puissance du joueur No 1
11. Compteur de puissance du joueur No 2



1 jugador y 2 jugadores:

Cuando juegues con un oponente en este juego, lo que en realidad haréis es jugar con un compañero porque los dos lucharéis juntos. Y, naturalmente, dos Bestias Transformadas son mejor que una.

Sin embargo, el ganar y perder son independientes. La puntuación de cada jugador se lleva por separado y el que pierde todas sus vidas pierde el juego. El jugador restante podrá luchar hasta la victoria.

Las otras diferencias se mencionan a continuación:

1. Medidor de fuerza vital del jugador 1
2. Puntuación del jugador 1
3. Puntuación máxima
4. Medidor de fuerza bruta del jugador 1
5. Medidor de fuerza vital del jugador 1
6. Puntuación del jugador 1
7. Puntuación máxima
8. Medidor de fuerza vital del jugador 2
9. Puntuación del jugador 2
10. Medidor de fuerza bruta del jugador 1
11. Medidor de fuerza bruta del jugador 2

Giocatore-1 contro Giocatore-2:

Quando giochi con un avversario, tu in realtà stai giocando con il tuo avversario perché voi state lottando insieme per lo stesso scopo e due Altered Beast sono meglio di uno.

Comunque, la vincita o la perdita del gioco è individuale. Il punteggio di ogni giocatore sarà registrata separatamente e quello che perderà tutte le vite perderà il gioco. Il giocatore ancora in gioco lotterà per la vittoria.

Altre differenze di gioco sono sottolineate sotto:

1. Misura di vita del 1 Giocatore
2. Punteggio del 1 Giocatore
3. Punteggio più alto
4. Misura d'energia del 1 Giocatore
5. Misura di vita del 1 Giocatore
6. Punteggio del 1 Giocatore
7. Punteggio più alto
8. Misura di vita del 2 Giocatore
9. Punteggio del 2 Giocatore
10. Misura d'energia del 1 Giocatore
11. Misura d'energia del 2 Giocatore

Två spelare:

När du spelar mot en annan spelare , det här spelet är ni egentligen på samma sida eftersom ni kämpar tillsammans. Och två Altered Beast är bättre än en.

Men ni segrar eller går under oberoende av varandra. Spelarnas resultat hålls skilda åt och den som förlorar alla sina liv förlorar spelet. Den spelare som är kvar kämpar vidare mot slutsegern.

Det finns andra skillnader som beskrivs här under:

1. Livmätare för spelare 1
2. Poäng för spelare 1
3. Rekord
4. Energimätare för spelare 1
5. Livmätare för spelare 1
6. Poäng för spelare 1
7. Rekord
8. Livmätare för spelare 2
9. Poäng för spelare 2
10. Energimätare för spelare 1
11. Energimätare för spelare 2

The Art of Transformation

To benefit from the size and brawn of the Altered Beast – you gotta earn it. And here's how.

The Power of The Spirit Ball:

In order to transform into the Altered beast, you must gain and capture the elusive spirit balls. Spirit balls are released from the three-headed wolves when you defeat them. As they float upward, you must contact them with your body or you won't receive their body-altering power. Wolves release only one ball per defeat.

Each time you capture a spirit ball, your strength and fighting techniques will change. According to what round you've reached will dictate the type of beast you become. This is a three part process.

Die Kunst der Verwandlung

Wenn Sie die Vorteile von der Größe und Muskelkraft der verwandelten Bestie haben wollen, müssen Sie sie erringen. Sie erfahren nun wie.

Die Kraft der Geisterkugeln:

Um sich in eine verwandelte Bestie umzuwandeln, müssen Sie die schwer zu erreichenden Geisterkugeln fangen und die Kraft in sich aufnehmen. Die Geisterkugeln gehen von den dreiköpfigen Wölfen aus, wenn Sie sie besiegt haben. Während Sie nach oben schweben, müssen Sie sie mit Ihrem Körper berühren, da Sie andernfalls die Verwandlungskraft nicht erringen. Es kommt pro Niederlage jeweils nur eine Kugel aus den Wölfen heraus.

Jedesmal, wenn Sie eine Geisterkugel fangen, verändern sich Ihre Kraft und Ihre Kampftechniken. Abhängig davon, welche Runde Sie erreicht haben, verwandeln Sie sich in eine andere Bestie. Hierbei handelt es sich um einen dreistufigen Prozeß.

L'art de la mutation

Pour tirer parti de la taille et des muscles du Mutant, vous devez les gagner. Voici comment.

Le pouvoir de la boule-esprit:

Pour pouvoir vous transformer en mutant, vous devez gagner et capturer les insaisissables boules-esprits. Des boules-esprits sont libérées par les loups à trois têtes quand vous les abattez. Lorsqu'elles s'élèvent dans les airs, vous devez les toucher avec votre corps, sinon vous ne recevrez pas leur pouvoir de mutation. Les loups libèrent seulement une boule par défaite.

Chaque fois que vous capturez une boule esprit, votre force et vos techniques de combat changent. Le type d'animal que vous deviendrez dépend du round auquel vous êtes parvenu. Ce processus comporte trois étapes.

El arte de la transformación

Para aprovechar las ventajas del tamaño y de la fuerzas de la Bestia Transformada debes ganarlas. Y ahora te diremos cómo hacerlo

La fuerza de las bolas espirituales.

Para poder transformarte en la Bestia Transformada, debes ganar y capturar las elusivas bolas espirituales. Las bolas espirituales se desprenden de los lobos de tres cabezas despues de haberles dado muerte. A medida que suben, debes ponerte en contacto con las bolas porque de lo contrario se escaparán y no recibirás su energía para cambiar tu cuerpo. Los lobos sólo sueltan una bola cada vez que pierden.

Cada vez que captures una bola espiritual, tu fuerza y técnica de lucha cambiarán. De acuerdo con el ciclo en el que estás, cambiarás al tipo de bestia correspondiente. Esto es un proceso de tres partes.

L'Arte di Trasformazione

Per avvantaggiarti della grandezza e dalla forza bruta di Altered Beast devi guadagnartela. Ecco come

I Poteri delle Spirit Ball:

Allo scopo di trasformarti in Altered Beast tu devi guadagnarti le inafferrabili spirit ball. Le Spirit Ball vegono lanciate dai lupi a tre teste quando nesc a sconfiggerli. Siccome le spirit ball saranno sospese in aria tu devi cercare di toccarle col corpo altrimenti non riceverai il potere di trasformazione. Per ogni lupo che sconfiggerai, sara rilasciata solo una palla.

Ogni volta che cattuni una spirit ball ta tua forza e le tecniche di lotta cambierrano. A secondo del round che stai giocando, sarai trasformato in una bestia appropriata a quel round. Questo procedimento è in tre parti.

Konsten att transformeras

För att ha någon nytta av Altered Beasts storlek och styrka är du tvungen att göra dig förtjänt av det. Och så här går det till.

Andekloteńs kraft

För att transformeras till Altered Beast måste du erövra de undangömdande andekloten. Andekloten fngors från de trehovdade vargarna när du besegrar dem. När kloten svävar uppåt måste du vidröra dem med någon del av kroppen. Annars går du miste om transformationskraften. Bara ett klot fngors för varje besegrad varg.

Varje gång du erövrar ett andeklot förstärks din styrka och stridsteknik. Din nya skepnad beror på vilken nivå du befinner dig på. Det här är en trestegsprocess.

Order of Transformation:

1 Contact with one spirit ball makes you a giant man.

2 Contact with two spirit balls you're a superman.

3 Contact with three spirit balls, you're the Altered Beast.

Two Players:

If the game is played by two players, two spirit balls will be released from the wolves and you must capture your own to advance.

Reihenfolge der Verwandlung:

1 Kontakt mit einer Geisterkugel macht Sie zu einem Riesen.

2 Kontakt mit zwei Geisterkugeln macht Sie zu einem Supermann.

3 Kontakt mit drei Geisterkugeln macht Sie zu einer verwandelten Bestie.

Zwei Spieler:

Wenn das Spiel mit zwei Spielern gespielt wird werden zwei Geisterkugeln aus den Wölfen frei und Sie müssen Ihre eigene Kugel fangen, um von deren Kraft zu profitieren.

Séquence de la mutation:

1 Le contact avec une boule-esprit vous fait devenir un géant.

2 Le contact avec deux boules-esprits vous fait devenir un surhomme.

3 Le contact avec trois boules-esprits vous transforme en Mutant.

Deux joueurs:

Si la partie est jouée à deux, deux boules-esprits sont libérées par les loups et vous devez capturer la vôtre pour avancer.

3

Orden de transformación:

1 El contacto con una bola espiritual te convierte en un gigante

2 El contacto con dos bolas espirituales te convierte en un superhombre

3 El contacto con tres bolas espirituales te convierte en la Bestia Transformada

Dos jugadores:

Si juegan dos jugadores, los lobos desprenderán dos bolas espirituales, y los jugadores deben esforzarse por capturar el máximo número posible para su propia ventaja

Ordine di Trasformazione:

1 Il contatto con una spirit ball ti trasformerà in un gigante

2 Il contatto con due spirit ball ti trasformerà in superman

3 Il contatto con tre spirit ball ti trasformerà in Altered Beast

Due Giocatori:

Se il gioco è giocato con due giocatori per ogni lupo sconfitto saranno rilasciate due spirit ball e lo per avanzare devi catturarti la tua

Transformationsordning:

1 När du rör vid ett andekiot förvandlas du till en jätte

2 Rör du vid två andekiot blir du en man med övernaturliga krafter

3 Rör vid tre andekiot och du blir Altered Beast

Två spelare:

Är ni två som spelar frigörs två andekiot från vargarna Du måste erövra ett av dem på egen hand för att transformeras

Now Make Your Move

Points and rounds will be explained in this section.

The Boss:

Each round has a Boss and he will appear at the end of each round as a horrible and dangerous enemy. Inside a cloud of smoke he'll come forth and attack you mercilessly. You must defeat him in order to advance to the next round.

When you do, the mocking face of Neff will appear and extract all the spirit balls from your body and reduce you to an ordinary Centurion for the next round.

The Demon God, Neff:

Neff will appear during the round several times to challenge you. In the midst of thunder and lightning, he'll deal life threatening blows. However, he can approach you to a certain degree so it's equally smart to try and avoid him since he can't follow.

Beginnen Sie nun mit dem Spiel

In diesem Abschitt werden Punktzahl und Runden erläutert.

Der Boß:

Jede Runde hat einen Boß der am Ende der betreffenden Runde erscheint und ein schrecklicher und gefährlicher Feind ist. Er taucht in einer Rauchwolke auf und greift Sie erbarmungslos an. Sie müssen ihn besiegen, um in die nächste Runde vorzurücken.

Wenn Ihnen dies gelingt, erscheint die Fratze von Neff und saugt alle Geisterkugeln aus Ihrem Körper heraus und verwandelt Sie für die nächste Runde in einen normalen Zenturio zurück.

Der Dämonengott Neff:

Neff erscheint während einer Runde mehrere Male, um Sie herauszufordern. Mit Donner und Blitz teilt er lebensbedrohende Schläge aus. Aber er kann Ihnen nur bis zu einem gewissen Grade folgen. Wenn Sie daher geschickt genug sind, können Sie ihm ausweichen, da er Ihnen nicht folgen kann.

Et maintenant, jouez!

Cette section explique les points et les rounds.

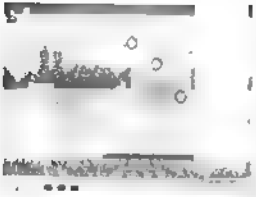
Le chef.

Chaque round a son propre chef qui apparaît à la fin sous forme d'un ennemi horrible et dangereux. Il surgit de l'intérieur d'un nuage de fumée et vous attaque sans merci. Vous devez l'abattre pour pouvoir passer au round suivant.

Quand vous y parvenez, le visage moqueur de Neff apparaît et il tire toutes les boules esprits de votre corps pour vous réduire à un Centurion ordinaire pour le round suivant.

Le dieu des Démons, Neff

Neff apparaît plusieurs fois au cours d'un round pour vous attaquer. Au milieu d'éclairs et de coups de tonnerre, il lance des coups qui mettent votre vie en péril. Mais il peut s'approcher de vous jusqu'à une certaine distance, et il est donc très astucieux d'essayer de l'éviter puisqu'il ne peut pas vous suivre.



Cómo realizar los movimientos

En esta sección se explican los puntos y los ciclos.

El jefe:

Cada ciclo tiene un jefe, que aparece al final de cada ciclo como un enemigo temible y peligroso. Saldrá de una nube de humo y te atacará sin piedad. Debes vencerle para poder pasar al ciclo siguiente.

Cuando así lo hagas, aparecerá la enfadada cara de Neff y extraerá todas las bolas espirituales de tu cuerpo y te reducirá a un Centurión normal para el ciclo siguiente.

Neff, el Dios Demonio:

Neff aparecerá varias veces durante el ciclo para desafiarte. Entre rayos y truenos, asestará golpes que podrán ser peligro tu vida. No obstante, puede acercarse a ti hasta una cierta distancia, por lo tanto es astuto tratar de evitarlo ya que él no puede seguirte.

Adesso, fai la tua mossa

In questa sezione, saranno spiegati il punteggio e le fasi di gioco.

Boss.

Per ogni round c'è un Boss e lui apparirà alla fine di ogni round come nemico orribile e pericoloso. Lui ti attaccherà senza pietà spuntando all'improvviso da una nuvola di fumo. Per avanzare al prossimo round è necessario che lo sconfigga.

Quando lo sconfiggi, Neff con l'ana da belfardo, apparirà per estrarre le sperl bali dal tuo corpo e ridurti a un Centurion comune per il round seguente.

Dio dei Demoni, Neff:

Durante questa fase di gioco, Neff apparirà, molte volte, per sfidarti. Lui cercherà di colpirti senza pietà apparendo nel mezzo di tuoni e fulmini. Comunque, lui non può avvicinarsi a te, se non entro certi limiti quindi è sempre meglio cercare di raggirarlo, finché lui non può seguirti.

Själva spelet

I detta avsnitt förklaras poäng och nivåer.

The Boss.

På varje nivå finns en Boss som dyker upp vid slutet av omgången. Han är en fruktansvärd och farlig fiende. Han visar sig ett moln av rök och attackerar dig skoningslöst. Du måste besegra honom för att gå vidare till nästa nivå.

När du gör det dyker Neffs hämndlystna ansikte upp och berövar din kropp alla andeklot så att du reduceras till en vanlig Centurion i nästa omgång.

Neff, dödsguden.

Neff dyker upp och utmanar dig flera gånger på varje nivå. Ur ett kaos av åska och blixtar anfaller han med dödlig styrka. Men han kan inte gå hur nära som helst så det smartaste kan vara att undvika honom eftersom han inte kan följa efter.

- Defeat Neff the first time he appears in a round: 100 000 points
- Defeat Neff the second time he appears in a round: 50 000 points
- Defeat Neff the third time he appears in a round: 20 000 points

- Wenn Sie Neff das erste Mal in einer Runde besiegen: 100 000 Punkte
- Wenn Sie Neff das zweite Mal in einer Runde besiegen: 50 000 Punkte
- Wenn Sie Neff das dritte Mal in einer Runde besiegen: 20 000 Punkte

- Vous abattez Neff la première fois qu'il apparaît dans un round: 100 000 points
- Vous abattez Neff la deuxième fois qu'il apparaît dans un round: 50 000 points
- Vous abattez Neff la troisième fois qu'il apparaît dans un round: 20 000 points

- Si vences a Neff la primera vez que aparece en un ciclo: 100 000 puntos
- Si vences a Neff la segunda vez que aparece en un ciclo 50 000 puntos
- Si vences a Neff la tercera vez que aparece en un ciclo 20 000 puntos

- Se sconfiggi Neff alla sua prima apparizione in un round: 100 000 punti
- Se sconfiggi Neff alla sua seconda apparizione in un round 50 000 punti
- Se sconfiggi Neff alla sua terza apparizione in un round 20 000 punti

- Om du besegrar Neff första gången han visar sig varje omgång 100 000 poäng
- Om du besegrar Neff andra gången han visar sig i en omgång 50 000 poäng
- Om du besegrar Neff tredje gången han visar sig en omgång 20 000 poäng

Round 1: Werewolf.

Round 1 takes place at the Acropolis at Hades where Zeus has awakened you from your grave Here you'll be attacked by various nefarious creatures Destroy the three headed wolves capture the omnipotent spirit balls and you be transformed into a snarling-shredding Werewolf

- **Functions of Buttons A and B during Round 1.**

1 **Button A** Fireball
Fireballs will be ejected from the end of your

2 **Button B** Flame streak
You will become a streak of fire and dash into the enemy

Runde 1: Werwolf.

Runde 1 findet an der Akropolis am Hades statt, wo Zeus Sie aus Ihrem Grab geholt hat Hier werden Sie von verschiedenen gräßlichen Kreaturen angegriffen Töten Sie die dreiköpfigen Wölfe fangen Sie die allmächtigen Geisterkugeln und Sie werden in einen gefährlichen um sich beißenden Werwolf verwandelt

- **Funktionen der Taste A und B in der Runde 1:**

1 **Taste A:** Feuerkugel
Aus Ihren Armen werden Feuerkugeln herausgeschleudert

2 **Taste B:** Flammenstrahl
Sie werden zu einem Flammenstrahl und prallen so auf Ihre Gegner

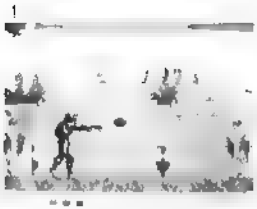
1er round: Le loup-garou.

Le premier round se déroule sur l'Acropole de Hades où Zeus vous a réveillé de la tombe La vous serez attaqué par plusieurs créatures abominables Détruisez les loups à trois têtes, capturez les boules-esprits toutes puissantes et vous serez transformé en un loup-garou féroce

- **Fonctions des touches A et B pendant le 1er round:**

1 **Touche A** Boule de feu
Des boules de feu sortent de l'extrémité de votre bras

2 **Touche B** Flamme
Vous devenez une bande de feu et vous vous précipitez sur l'ennemi



Ciclo 1: Hombre lobo.

El ciclo 1 se desarrolla en la Acrópolis de Hades donde Zeus te resucitó de tu tumba. Allí te atacarán diversas criaturas infernales. Destruye a los lobos de dos cabezas, captura las omnipotentes bolas espirituales y te transformarás en el temible Hombre Lobo.

- **Funciones de los Botones A y B durante el ciclo 1:**
  1. **Botón A:** Bola de fuego. Tirarás bolas de fuego por el extremo del brazo.
  2. **Botón B.** Chorro de llamas. Soltarás un chorro de llamas para chamuscar a tus enemigos.

Round 1: Werewolf.

La fase di gioco 1 è nell'Acropolis a Hades dove Zeus t' ha fatto risuscitare. Qui sarai attaccato da varie creature feroci. Sconfiggi il lupo a tre teste, fai tue le onnipotenti spiritball e sarai trasformato in un ferocissimo lupo mannaro.

- **Funzioni dei Tasti A e B durante Round 1:**
  1. **Tasto A.** Palle infuocate. Le palle infuocate saranno lanciate da l'estremità del tuo braccio.
  2. **Tasto B.** Fiamma. Campo. Tu sarai completamente ricoperto di fuoco e correrai contro il nemico.

Nivå 1: Werewolf.

På nivå 1 befinner du dig i Hades Akropolis där Zeus har väckt dig från graven. Här attackeras du av diverse avgrundsvarelser. Förinta de trehövdade vargarna, fånga de allsmäktiga andekloten och du transformeras till en rytande fruktansvärd varulv.

- **A- och B-tangentemas funktioner på nivå 1:**
  1. **Tangent A.** Eldklot. Du skjuter eldklot med handen.
  2. **Tangent B:** Eldslamma. Du förvandlas till en flamma av eld och slungar dig mot fienden.

Enemy Creatures & Scores For Round 1

1. **Slow Feet:** 100 points. Zombies of lowest rank. They burst into pieces when destroyed.
2. **Headless Horrors** 100 points. They carry their heads in their hands and punch with dangerous accuracy.
3. **Skinny Orcuses**: 500 points. Winged Beasts which attack from the sky and can only be defeated with swift kicks while lying down.
4. **Grave Masters:** 300 points. With long arms, these masters of the Zombies will try and beat you.
5. **Three-headed Wolves:** 1.000 points. These blue wolves hold the magical spirit balls. You cannot win without destroying them.
6. **Aggar:** (Boss)
   A huge legless monster with endless giant beads which he'll rip off and continue throwing until you're defeated.

Feindliche Monster und Punktzahlen für Runde 1

1. **Slow Feet:** 100 Punkte. Dies sind die Zombies der niedrigsten Klasse. Sie zerbrechen in Stücke, wenn Sie zerstört werden.
2. **Headless Horrors:** 100 Punkte. Diese gräßlichen Zombies tragen ihre Köpfe in der Hand und schlagen mit gefährlicher Genauigkeit zu.
3. **Skinny Orcuses.** 500 Punkte. Geflügelte Bestien, die aus der Luft angreifen und nur besiegt werden können, wenn Sie sich auf den Rücken legen und schnelle Fußtritte austeilen.
4. **Grave Masters:** 300 Punkte. Mit langen Armen versuchen diese Meister der Zombies, Sie zu besiegen.
5. **Dreiköpfige Wölfe:** 1.000 Punkte. Diese blauen Wölfe enthalten die magischen Geisterkugeln. Sie können nicht gewinnen, ohne sie zu besiegen.
6. **Aggar:** (Boß)
   Ein riesiges beinloses Monstrum mit endlosen riesigen Fratzenköpfen, die es abreißt und ständig nach Ihnen wirft, bis Sie es besiegt haben.

Les créatures ennemies et les points du 1er round:

1. **Pieds lents**: 100 points. Des zombies du dernier rang. Ils éclatent en morceaux quand vous les détruisez.
2. **Horreurs sans tête:** 100 points. Ils portent leur tête dans leur main et leurs coups de poing ont une rare précision.
3. **Orcus décharnés:** 500 points. Des animaux ailés qui attaquent du ciel et qui ne peuvent être vaincus qu'avec des coups de pied rapides quand vous êtes allongé sur le sol.
4. **Maîtres des tombes.** 300 points. Avec leurs longs bras, ces maîtres des zombies vont essayer de vous battre.
5. **Loups à trois têtes:** 1 000 points. Ces loups bleus détiennent les boules-esprits magiques. Vous ne pouvez pas gagner sans les détruire.
6. **Aggar** (le Chef)
   Un énorme monstre sans jambe avec des perles géantes et sans fin qu'il va arracher et jeter jusqu'à ce que vous soyez vaincu.

Criaturas enemigas y puntuaciones para el ciclo 1:

1 **Pies lentos:** 100 puntos. Son zombis de lo más bajo. Explotan en trozos cuando los destruyes.

2 **Horrores sin cabeza**: 100 puntos. Llevan la cabeza en la mano y dan puñetazos con gran precisión.

3 **Orcus los chupados**: 500 puntos. Bestias traicioneras que caen del cielo y atacan y que sólo pueden ser vencidas con patadas mientras estás tendido en el suelo.

4 **Jefe del cementerio**: 300 puntos. Estos jefes de los zombis intentarán vencerte aprovechando sus largos brazos.

5 **Lobos de tres cabezas.** 1.000 puntos. Estos lobos azules son los poseedores de las bolas espirituales. No podrás ganar sin destruirlos primero.

6 **Aggar:** (Jefe)
Es un gran monstruo sin patas y con infinitas cabezas gigantes que se arranca y las lanza contra ti hasta vencerte.

Creature Nemiche e Punteggio per Round 1:

1 **Slow Feet.** 100 punti. Zombi di basso rango. Loro esplodono in pezzi quando vengono sconfitti.

2 **Headless Horrors:** 100 punti. Loro trasportano la testa con le mani e danno pugni con pericolosa accuratezza.

3 **Skinny Orcuses**. 500 punti. Bestia alata che attacca scendendo dal cielo e che può essere sconfitta solo con calci rapidi mentre ti trovi disteso.

4 **Grave Masters:** 300 punti. Con braccia lunghe questi guardiani degli Zombi cercheranno di sconfiggerti.

5 **Three-headed Wolves.** 1.000 punti. Questi lupi blu, possiedono le sfere magiche. Tu non potrai vincere il gioco senza averli sconfitti.

6 **Aggar.** (Boss)
Un mostro enorme senza gambe che cercherà di colpirti in continuazione con parte giganti e che continuerà a lanciare finché non sarai vinto.

Fiender och poäng på nivå 1:

1 **Slow Feet:** 100 poäng. Zombies av lägsta graden. De sprängs i småbitar när de förintas.

2 **Headless Horrors.** 100 poäng. De bär med sig huvudet i handen och slår med dödlig träffsäkerhet.

3 **Skinny Orcuses:** 500 poäng. Bevingade monster som anfaller uppifrån. De kan bara besegras med snabba sparkar när du ligger på rygg.

4 **Grave Masters:** 300 poäng. Zombiernas långarmade härskare gör allt för att besegra d■

5 **Three-headed Wolves:** 1 000 poäng. De blå vargarna är nyckeln till de magiska andekloten. Du kan inte vinna utan att förgöra dem.

6 **Aggar:** (Boss)
Ett gigant skt benlöst monster med oändligt många jättelika pärlor som han slirar loss och slungar mot dig tills du är besegrad.

Round 2: Weredragon.

Inside a dark and dank cave you've begun the descent into the underworld. Now a barrage of even more loathsome creatures will be called on to attack you. But with the power of the spirit balls you'll take flight as flame-throwing Weredragon.

- **Functions of Buttons A and B during Round 2:**

1 **Button A.** Lightning bolt
Lightning sizzles from your arm.

2 **Button B.** Laser Barrier
With an electrified thermo-ray, anything that touches you will be instantly fried.

Runde 2: Werdrachen.

In einer dunklen und feuchten Höhle haben Sie damit begonnen in die Unterwelt hinabzusteigen. Nun greift Sie ein Wall von noch gräßlicheren Kreaturen an. Aber mit der Macht der Geisterkugeln werden Sie zu einem fliegenden und feuerspeienden Werdrachen.

- **Funktionen der Tasten A und B in der Runde 2:**

1 **Taste A:** Blitz
Blitze zungeln aus Ihren Armen.

2 **Taste B:** Laser Barriere
Mit elektrischen Hitzestrahlen wird jeder sofort geröstet, der Sie berührt.

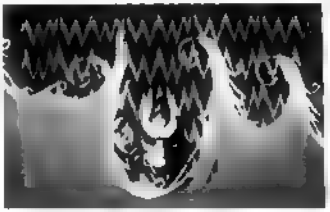
2ème round: Le dragon-garou.

Dans une caverne obscure et humide, vous commencez votre descente aux enfers. Là, un barrage de créatures encore plus immondes sont sommées de vous attaquer. Mais avec le pouvoir des boules-esprits, vous allez voler comme un dragon-garou qui lance du feu.

- **Fonctions des touches A et B pendant le 2ème round**

1 **Touche A:** Eclairs
Des éclairs jaillissent en grésillant de votre bras.

2 **Touche B:** Barrière de laser
Avec un rayon thermique électrifié, tout ce qui vous touche est instantanément cuit.



1)

2)

Ciclo 2: Hombre dragón.

Una vez dentro de una gruta oscura y escalofriante has empezado a descender al Mundo de las Tinieblas. Ahora hordas de criaturas todavía más espeluznantes saldrán a tu busqueda y muerte. Pero, con la fuerza de las bolas espirituales podrás luchar con la forma de hombre dragón capaz de lanzar llamas.

- **Funciones de los Botones A y B durante el ciclo 2.**

1 **Botón A:** Rayos
Salen rayos en zig zag de tu brazo

2 **Botón B:** Barrera de láser
Con un termorrayo electrificado todo lo que te toque quedará frito instantáneamente

Round 2: Weredragon.

Quando ti troverai dentro l'oscura e profonda grotta, tu hai iniziato a dirigerti nell'underworld. A questo punto, un gruppo di disgustose creature ti sbarreranno la strada e cercheranno di abbattert. Ma, con il potere delle spirit ball tu volerai nelle sembianze di Weredragon il lanciatore di fiamme.

- **Funzioni dei Tasti A e B durante Round 2:**

1 **Tasto A.** Fulmine
I fulmini si sprigionano dalle tue braccia

2 **Tasto B.** Barriera laser
Con un raggio termico elettrificato ogni cosa che ti toccherà sarà infiammata istantaneamente

Nivå 2: Weredragon.

Inuti en mörk och fuktig håla börjar du nedstigningen till Underjorden. Ett inferno av ännu mer avskyvärda monster får befallning att anfalla dig. Men andektoten ger dig kraft att kyva ilden som den eldsprutande Weredragon.

- **A- och B-tangenternas funktioner på nivå 2:**

1 **Tangent A:** Blixt
Du avfyrar blixtar med armen

2 **Tangent B:** Laserbarriär
Allt som rör dig bränns till aska av elektriska termostrålar.

Enemy Creatures & Scores For Round 2

1. **Round Leeches.** 100 points. Watch your head. They'll latch on and suck your energy away.

2. **Chicken Stingers.** 300 points. With slashing poisoned tails, these monsters are difficult to reach.

3. **Rattle Tail.** 500 points. Resembling Chinese Dragons, these guys attack from above and below.

4. **Octeyes:** (Boss)
This foul fern spawns poisonous spores in the shape of eyeballs.

Feindliche Monster und Punktzahlen für Runde 2:

1. **Round Leeches:** 100 Punkte. Achten Sie auf Ihren Kopf. Diese runden Blutegel beißen sich fest und saugen Ihnen Ihre Energie aus.

2. **Chicken Stingers:** 300 Punkte. Mit ihren peitschenden giftigen Schwänzen sind diese Monster schwer zu erreichen.

3. **Rattle Tail:** 500 Punkte. Dieses Monster ähnelt einem chinesischen Drachen. Es greift von oben und unten an.

4. **Octeyes:** (Boß)
Dieser verrottete Farn schickt vergiftete Sporen in der Form von Augäpfeln aus.

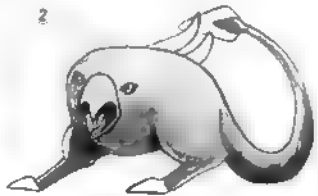
Les créatures ennemies et les points du 2ème round:

1. **Sangsues rondes:** 100 points. Faites attention à votre tête! Elles vont s'y coller et vous sucer toute votre énergie.

2. **Chicken Stingers:** 300 points. Avec leur queue coupante empoisonnée, ces monstres sont difficiles à atteindre.

3. **Queue à sonnette.** 500 points. Ces individus, qui ressemblent aux dragons chinois, vous attaquent du haut et du bas.

4. **Huit-yeux:** (le Chef)
Cette fougère nauséabonde engendre des spores empoisonnées en forme d'yeux.



Criaturas enemigas y puntuaciones para el ciclo 2:

① **Sanguijuelas redondas:** 100 puntos. ¡Ten cuidado con la cabeza! Se te engancharán y te chuparán la energía.

② **Gallinas con aguijón:** 300 puntos. Con sus colas de punta venenosa, estos monstruos se escabullen con destreza.

③ **Cola traqueteadora:** 500 puntos. Estas criaturas infernales, parecidas a los dragones chinos, atacan desde arriba y desde abajo.

④ **Lanzaojos:** (Jefe)
Este maligno ser dispara bolas de veneno en forma de ojo.

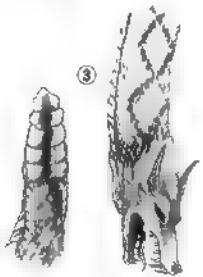
Creature Nemiche e Punteggio per Round 2:

① **Round Leeches:** 100 punti. Attento alla testa! Loro cercheranno di incatenarti e succhiarti l'energia.

② **Chicken Stingers:** 300 punti. Con code taglienti e velenose questi mostri sono difficili da catturare.

③ **Rattle Tail:** 500 punti. Simili ai Dragoni Cinesi, questi tipastri attaccano dall'alto e dal basso.

④ **Octeyes:** (Boss)
Queste nauseanti feci generano germi velenosi a forma di occhio.



Fiender och poäng på nivå 2:

① **Round Leeches:** 100 poäng. Akta huvudet! De hakar sig fast och suger din energi ur dig.

② **Chicken Stingers:** 300 poäng. De här monstren är svåra att komma åt med sina svepande giftiga svansar.

③ **Rattle Tail.** 500 poäng. Odjur som liknar kinesiska drakar kastar sig över dig uppifrån eller nerifrån.

④ **Octeyes.** (Boss)
En giftig ormbunke som spyr giftiga, ögonliknande sporer.

Round 3: Werebear.

Inside a cavern deeply carved into a rock basin you're beset by crevasses everywhere. Fall into one and there's no return to the world above. Turn into a careful and crafty Werebear, and your chances for survival are increased.

- **Functions of Buttons A and B during Round 3.**

1 **Button A.** Bear Breath
If breathed upon, all enemies turn to stone immediately.

2 **Button B.** Body Spin
Wild spins and calculated blows draw the life of your foes.

Runde 3: Werbär.

In einer Höhle, die tief in ein Felsenbecken hineingegraben ist, bedrohen Sie überall abgrundtiefe Spalten im Boden. Fallen Sie in eine hinein, gibt es keine Rückkehr zum Sonnenlicht. Verwandeln Sie sich in einen vorsichtigen und starken Werbären, und Ihre Überlebenschancen vergrößern sich.

- **Funktion der Tasten A und B in der Runde 3.**

1 **Taste A.** Bärenatem
Wenn der Atem Ihre Feinde trifft, erstarren sie sofort zu Stein.

2 **Taste B.** Körper Rotation
Wilde Rotationen und berechnende Schläge entziehen ihren Gegnern die Lebenskraft.

3ème round: L'ours-garou.

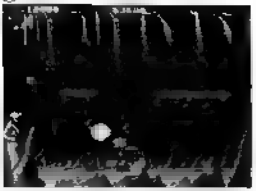
A l'intérieur d'une profonde caverne creusée dans le rocher, vous êtes entouré de crevasses de toutes parts. Si vous tombez dedans, vous ne reverrez pas le monde de la lumière. Transformez-vous en un ours-garou prudent et rusé pour améliorer vos chances de survie.

- **Fonctions des touches A et B pendant le 3ème round:**

1 **Touche A.** Haleine de l'ours
Cette haleine a le pouvoir de transformer immédiatement tous les ennemis qu'elle touche en pierre.

2 **Touche B.** Vrille
Des vrilles folles et des coups calculés aspirent la vie de vos ennemis.

①



②

Ciclo 3: Hombre oso.

Dentro de una gruta profunda de dura roca, te verás acosado por una multitud de criaturas infernales. Si sucumbes a una de ellas nunca más verás el sol del exterior. Conviértete en un sigiloso y hábil hombre oso y tendrás mas oportunidades de sobrevivir.

- **Funciones de los Botones A y B durante el ciclo 3:**

1. **Botón A.** Aliento de oso
   Cuando eches el aliento todos los enemigos se convertirán inmediatamente en piedra.
2. **Botón B:** Rotaciones del cuerpo.
   Con fuertes rotaciones y golpes calculados derrotarás a tus enemigos.

Round 3: Werebear.

All'interno di una caverna incavata in una roccia tu sarai assalito da crepacci da tutte le parti. Attento a non cadere perché altrimenti non troverai più la via di ritorno. Trasformati in una Werebears attenta e astuta e le tue possibilità di sopravvivenza aumenteranno.

- **Funzioni dei Tasti A e B durante Round 3.**

1. **Tasto A:** Soffio d'orso
   Se soffi ai tuoi nemici questi saranno completi istantaneamente
2. **Tasto B.** Rotazione del corpo
   Sfrenate rotazioni e colpi calcolati annullano la vita dei tuoi avversari

Nivå 3: Werebear.

I en grotta djupt inne i berget hotas du av sprickor på alla sidor. Faller du ner en finns ingen återvändo till världen ovanför. Du ökar chanserna att överleva genom att transformera dig till den vaksamma och sluga Werebear.

- **A- och B-tangenternas funktioner på nivå 3.**

1. **Tangent A:** Andedräkt
   Alla fiender du andas på förvandlas omedelbart till sten.
2. **Tangent B:** Spinn
   Våldsamt roterande och med väl avvägda slag suger du musten ur dina fiender.

Enemy Creatures & Scores For Round 3:

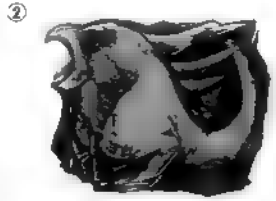
1. **Cave Needles**. 100 points. Mutated ground wasps with a sting that kills
2. **Fossils:** Stone monsters.
3. **Rock Turtles**: 500 points. Slow moving, they still pack brute force
4. **Moldy Snail:** (Boss)
   Part snail, part salamander

Feindliche Monster und Punktzahlen für Runde 3:

1. **Cave Needles:** 100 Punkte. Mutierte Erdwespen mit einem tödlichen Stachel
2. **Fossils**: Steinerne Monster
3. **Rock Turtle:** 500 Punkte. Diese sich langsam bewegende steinerne Schildkröte verfügt über brutale Kraft
4. **Moldy Snail:** (Boß)
   Halb Schnecke, halb Salamander

Les créatures ennemies et les points du 3ème round

1. **Aiguilles des cavernes:** 100 points. Des abeilles mutantes avec un dard mortel
2. **Fossiles**. Des monstres de pierre
3. **Tortues de rocher:** 500 points. Ils ont beau se déplacer lentement, ils n'en ont pas moins une force terrible
4. **Escargot moisi** (le Chef)
   Mi-escargot, mi-salamandre.



Criaturas enemigas y puntuaciones para el ciclo 3:

① **Agujas cavernícolas:** 100 puntos. Son langostas del exterior que sufrieron una mutación y tienen ahora unos aguijones mortales.

② **Fósiles.** Monstruos de piedra.

③ **Tortuga pedregosa**. 500 puntos. Son lentas, pero tienen una fuerza sorprendente.

④ **Caracol diabólico**: (Jefe) Es parte caracol y parte salamandra.

Creature Nemiche e Punteggio per Round 3:

① **Cave Needles:** 100 punti. Alterazioni di vespe con puzzo mortale

② **Fossils**: Mostri di pietra

③ **Rock Turtle:** 500 punti. Movimenti lenti ma posseggono una forza brutale

④ **Moldy Snail:** (Boss) Metà lumaca e metà salamandra

Fiender och poäng på nivå 3.

① **Cave Needles:** 100 poäng. Muterade jordinsekter med dödliga stick.

② **Fossils:** Stenmonster

③ **Rock Turtle:** 500 poäng. Långsamma, men deras styrka är brutal.

④ **Moldy Snail:** (Boss) Hälften snigel, hälften salamander

Round 4: Weretiger.

You've arrived. In front of the gates to the underworld palace you stalk angrily, boldly searching for an entrance. Now as Weretiger nothing can hold you back.

- **Functions of Buttons A and B during Round 4.**

1 **Button A**: Bouncing Flame
Dancing Balls of fire are hurled from your fingertips.

2 **Button B**: Pillar of Fire
Destroys enemies in both directions, up and down.

Enemy Creatures & Scores For Round 4:

3 **Hammer Demons:** 500 points. They attack from above with a giant hammer.

4 **Crocodile Worm:** (Boss)
A fire breathing, floating beast which emits fiery little dragons.

3

Runde 4: Wertieger.

Sie sind angekommen. Vor den Toren des Unterweltpalastes machen Sie sich wutend und stark auf die Suche nach dem Eingang. Jetzt sind Sie ein Wertieger und nichts kann Sie zurückhalten.

- **Funktionen der Tasten A und B in Runde 4**

1 **Taste A**: Feuerbälle
Tanzende Feuerkugeln werden aus Ihren Fingerspitzen herausgeschleudert.

2 **Taste B**: Feuersäulen
Töten Ihre Feinde in beide Richtungen aufwärts und abwärts.

Feindliche Monster und Punktzahlen für Runde 4

3 **Hammer Demons.** 500 Punkte. Diese Dämonen greifen von oben mit einem riesigen Hammer an.

4 **Crocodile Worm.** (Boß)
Eine feuerspeiende fliegende Bestie, die kampfstarke kleine Drachen ausschickt.

4ème round: Le tigre-garou.

Vous êtes arrivé. Vous vous tenez furieux devant les grilles du palais des enfers, cherchant hardiment une entrée. En tant que tigre-garou rien ne peut vous retenir.

- **Fonctions des touches A et B pendant le 4ème round:**

1 **Touche A**: Flamme rebondissante
Des boules de feu dansantes sont lancées du bout de vos doigts.

2 **Touche B:** Pilier de feu
Détruit les ennemis dans les deux directions, vers le haut et vers le bas.

Les créatures ennemies et les points du 4ème round

3 **Dragons à marteau**: 500 points. Ils attaquent par le haut avec un marteau géant.

4 **Ver-crocodile:** (le Chef)
Une bête de feu flottante qui lance des petits dragons brulants.

Ciclo 4: Hombre tigre.

¡Ya has llegado. Estás delante de las puertas del castillo del Mundo de las Tinieblas. Buscas con energía y valentía la entrada. Ahora, como hombre tigre, no habrá nada que te haga retroceder.

- **Funciones de los Botones A y B durante el ciclo 4:**

① **Botón A:** Llama rebotadora. Bolas rebotadoras de fuego salen disparadas de tus dedos.

② **Botón B:** Pilar de fuego. Destruye a los enemigos en ambas direcciones, arriba y abajo.

Criaturas enemigas y puntuaciones para el ciclo 4:

③ **Demonio martilleante:** 500 puntos. Atacan desde arriba con un martillo grandioso.

④ **Cocodrilo infernal** (Jefe). Es una bestia flotante que saca fuego por la boca y que ataca con pequeños dragones.

Round 4: Weretiger.

Sei arrivato. Ti trovi di fronte alle porte del palazzo dell'Underworld, ti apposti con ferocia e audacemente cerchi un'entrata. Adesso sei trasformato in Weretiger, nulla può trattenerti.

- **Funzioni dei Tasti A e B durante Round 4:**

① **Tasto A:** Fiamma ritorta. Dancing Balls di fuoco vengono scagliate dalla punta delle dita.

② **Tasto B:** Pilare di fuoco. Distrugge i nemici in ambe direzioni, in alto ed in basso.

Creature Nemiche e Punteggio per Round 4

③ **Hammer Demons:** 500 punti. Loro attaccano dall'alto con un martello gigante.

④ **Crocodile Worm:** (Boss). Un soffio di fuoco, bestia flottante che emette piccoli ma pericolosi dragoni.

Nivå 4: Weretiger.

Du är framme. Framför porten till Underjordens palats smyger du, utan fruktan på ursinnig jakt efter ett sätt att ta dig in. Som Weretiger kan ingenting stoppa dig.

- **A- och B-tangenternas funktioner på nivå 4.**

① **Tangent A.** Dansande eld. Du avfyrar dansande eldklot med fingertopparna.

② **Tangent B:** Eldpelare. Förstör fiender åt två håll, uppåt och neråt.

Fiender och poäng på nivå 4:

③ **Hammer Demons:** 500 poäng. Angriper uppifrån med jättelika släggor.

④ **Crocodile Worm:** (Boss). Ett flytande, eldsprutande monster som utslungar små, rasande drakar.

Round 5: Gold Werewolf.

You've survived the labyrinth of the underworld so far. Only now, Neff waits to protect his prized Athena. Can you survive your ultimate test of will and cunning?

- **Functions of Buttons A and B during Round 5:**

  Button A. Golden Fire
  Hurl blazing balls of golden fire

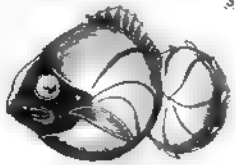
  Button B. Golden Arrow
  Crush the evildoers in waves of golden fire

Enemy Creatures & Scores For Round 5:

1. **Saw Fish:** 100 points. Fish with circular saws for fins.

2. **Gory Goats:** 200 points. Light of foot, they box with powerful hooves.

3. **Rad Boars.** 500 points. Club wielding wild boars with a taste for blood.



Runde 5: Goldener Werwolf.

Sie haben bisher das Labyrinth der Unterwelt überlebt. Aber jetzt wartet Neff auf Sie, der die von ihm eroberte Athene beschützt. Überleben Sie diese letzte Prüfung von Willenskraft und Verschlagenheit?

- **Funktionen der Tasten A und B in Runde 5.**

  Taste A. Goldenes Feuer
  Wirft blinkende, goldene Feuerkugeln.

  Taste B. Goldener Pfeil
  Zerschmettern Sie die Bösewichter mit Wellen aus goldenem Feuer.

Feindliche Monster und Punktzahlen für [redacted] 5:

1. **Saw Fishes:** 100 Punkte. Sägefische mit runden Sägen als Flossen.

2. **Gory Goats.** 200 Punkte. Leichtfüßig teilen sie Hiebe mit ihren kräftigen Hufen aus.

3. **Rad Boars:** 500 Punkte. Knüppelschwingende Wildschweine, denen der Geruch von Blut anhaftet.

5ème round: Le loup-garou d'or

Vous avez survécu jusqu'à maintenant au labyrinthe des enfers. C'est à que Neff vous attend pour protéger sa chère Athéna. Allez-vous pouvoir surmonter cette dernière épreuve de volonté et de ruse?

- **Fonctions des touches A et B pendant le 5ème round**

  Touche A. Feu d'or
  Lance des boules embrasées de feu d'or

  Touche B. Flèche d'or
  Ecrase les méchants avec des vagues de feu d'or

Les créatures ennemies et les points du 5ème round.

1. **Poissons-scies.** 100 points. Des poissons avec des scies circulaires à la place d'aileron.

2. **Chèvres sanglantes:** 200 points. Le pied léger, elles boxent avec leurs sabots puissants.

3. **Sangliers-rads:** 500 points. Des sangliers sauvages brandissant des matraques et qui aiment le sang.

Ciclo 5: Hombre de oro.

Has sobrevivido hasta ahora por el laberinto del Mundo de las Tinieblas. Ahora, Neff espera proteger a su cautiva Atena. ¿Podrás contarlo despues de esta última y temible prueba?

- **Funciones de los Botones A y B durante el ciclo 5**

  Botón A: Fuego dorado
  Arrasadoras bolas de fuego

  Botón B: Flechas doradas
  Elimina a los seres infernales con olas de fuego dorado

Criaturas enemigas y puntuaciones para el ciclo 5:

1 **Pez sierra** 100 puntos. Son peces con sierras circulares en lugar de aletas

2 **Cabras saltarinas** 200 puntos. Es un enemigo muy escurridizo y propina golpes muy fuertes

3 **Osos salvajes** 500 puntos. Osos salvajes que llevan garrotes y no hay nada que les guste más que la sangre

Round 5: Gold Werewolf.

Tu sei riuscito a sopravvivere nel labirinto dell'underworld. Solo adesso, puoi scontrarti con Neff che ti aspetta con la preziosa Athena. Riuscirai a sopravvivere questo ultimo test di speranza e di astuzia?

- **Funzioni dei Tasti A e B durante Round 5**

  Tasto A: Palle d'oro
  Lancia palle infiammate di fuoco dorato

  Tasto B. Freccia d'oro
  Schianta i malvagi con ondate di fuoco dorato

Creature Nemiche e Punteggio per round 5:

1 **Saw Fish** 100 punti. Pesci con forbici circolari per pinne

2 **Gory Goats:** 200 punti. Piede leggero. Loro boxano con pauroso meteorismo

3 **Rad Boars.** 500 punti. Cinghiali selvatici che usano una mazza e sono affamati di sangue

Nivå 5: Gold Werewolf.

Hittills har du överlevt underjordens labyrinter. Nu blandar sig Neff själv i leken för att försvara sin avgudade Atena. Överlever du det slutliga testet på din vilja och makt?

- **A- och B-tangenternas funktioner på nivå 5:**

  Tangent A. Gyllene eld:
  Du slungar gyllene eldsflammor

  Tangent B Gyllene pil
  Krossa ondskans hantlangare med vågor av gyllene eld

Fiender och poäng på nivå 5.

1 **Saw Fish.** 100 poäng. Fiskar med cirkelsågar istället för fenor

2 **Gory Goats.** 200 poäng. Slår bi ksnabbt med kraftfulla hovar

3 **Rad Boars.** 500 poäng. Blodtörstiga vildsvin beväpnade med klubbor

4. **Dark Unicorn**: 300 points. Swift flying kicks spell immediate pain and loss of energy.

5. **NEFF:**
The final confrontation. All we can say is Good Luck!

Helpful Hints:

- Each enemy has a weak spot and certain kicks or punches identify these spots more effectively. Learn which blows work best and remember this information for better play later.
- If the spirit balls float off the screen, they're gone for good.
- To continue when the Game Over screen appears, press the Start Button while pressing Button A. You can resume play at the beginning of your last round.

4. **Dark Unicorn**: 300 Punkte. Schnelle Fußtritte im Sprung verursachen Schmerzen und Energieverlust.

5. **NEFF**
Die letzte Konfrontation. Wir können Ihnen nur noch Glück wünschen!

Nützliche Hinweise:

- Jeder Feind hat einen schwachen Punkt und bestimmte Fußtritte oder Faustschläge nutzen diese Schwachpunkte effektiver aus. Merken Sie sich, welche Maßnahmen das beste Ergebnis haben und erinnern Sie sich in späteren Spielen daran.
- Wenn die Geisterkugeln über den Bildschirmrand hinausgeschwebt sind, sind sie für immer verloren.
- Wenn die Bildschirmanzeige "Game Over" (Spielende) erscheint, drücken Sie Taste A und dann die Start-Taste. Daraufhin können Sie das Spiel am Anfang Ihrer letzten Runde wieder aufnehmen.

4. **Licorne sombre**: 300 points. Des coups de poing rapides et précis qui provoquent immédiatement douleur et perte d'énergie.

5. **NEFF**
La confrontation finale. Et tout ce que l'on peut vous dire, c'est "Bonne chance!"

Quelques conseils utiles:

- Chaque ennemi a son point faible, et certains coups de pied ou de poing permettent de localiser ces points très efficacement. Apprenez quels sont les coups qui portent le plus et souvenez-vous-en pour mieux jouer à prochaine fois.
- Si les boules-esprits s'envolent au-delà de l'écran, c'est pour ne plus jamais revenir.
- Pour continuer à jouer lorsque l'indication de fin de partie (Game Over) apparaît, appuyez sur la touche de départ tout en appuyant sur la touche A. Et vous pourrez reprendre la partie au début de votre dernier round.

④ **Unicornio de la oscuridad:** 300 puntos. Este horrible ser golpea con gran rapidez ocasionando dolor y pérdida de energía.

⑤ **NEFF:** La confrontación final. Todo lo que podemos decirte es: ¡Suerte!

Consejos útiles:

- Cada enemigo tiene un punto débil y ciertas patadas o puñetazos identifican estos puntos de forma más eficaz. Aprende cuáles son los mejores golpes y recuerda esta información para poder jugar mejor.
- Si las bolas espirituales se escapan de la pantalla, se habrán ido para siempre.
- Para poder continuar después de haber aparecido la pantalla de fin de juego, presiona el Botón de inicio mientras tienes presionado el Botón A y podrás reanudar el juego desde el principio de tu último ciclo.

④ **Dark Unicorn:** 300 punti. Lancia calci volanti che ti danno dolore istantaneo e diminuiscono l'energia.

⑤ **NEFF:** La lotta finale. Tutto quello che possiamo dirti è Buona Fortuna!

Consigli Utili:

- Ogni nemico ha il suo punto debole e un certo calcio o pugno. Cerca di impararli bene. Impara quale controffensiva è quella più conveniente e ricordati tutte quante le informazioni per una migliore riuscita di gioco.
- Se le spirit ball scompaiono dallo schermo, scordatele, non torneranno.
- Per continuare, quando sullo shermo appare Game Over, premere il Tasto d'Inizio mentre premi il Tasto A. E tu potrai riprendere a giocare dall'inizio dell'ultimo round che stavi giocando.

④ **Dark Unicorn:** 300 poäng. Snabba flygande sparkar orsakar häftig smärta och energiförlust.

⑤ **NEFF:** Den slutliga uppgörelsen. Vi säger inget mer än Lycka Till!

Tips:

- Varje fiende har en svag punkt och vissa sparkar eller slag identifierar dessa punkter. Ta reda på vilka slag som ger bäst effekt och kom ihåg det så du lyckas bättre nästa gång.
- Svävar andekloten ut ur bilden är de borta för alltid.
- Tryck på Start tangenten samtidigt med A-tangenten om du vill fortsätta spela när Game Over visas. Spelet fortsätter vid början av din senaste nivå.

HANDLING THE MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

For Proper Usage

1. Do not get wet!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzin usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

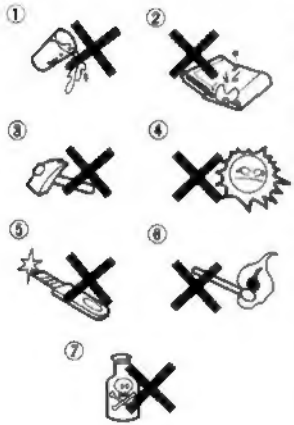
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!

② ¡No doblarlo!

③ ¡No darle golpes violentos!

④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!

⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!

⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!

⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDANTI LA CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!

② Non piegarla!

③ Evitare i colpi violenti!

④ Non esporla alla luce diretta del sole!

⑤ Non danneggiarla o colpirla!

⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!

⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTER

Mega Drive/Genesis Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.

Föraliktighetsåtgärder

① Aktas för fukt och vatten!

② Får ej vikas!

③ Får ej utsättas för stötar!

④ Utsätt dem ej för starkt solljus!

⑤ Öppna dem ej eller skada dem!

⑥ Förvaras ej nära värmekälla!

⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om spelet blir smutsigt -- torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

672-0241 ©SEGA